

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Като Масао, 9 дан



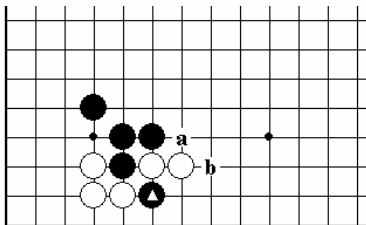
45

практических судзи

Во всех позициях – *ход черных*.

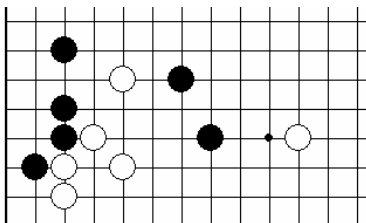
А – низший уровень сложности, **В** – средний, **С** – высший.

№ 1 (А)



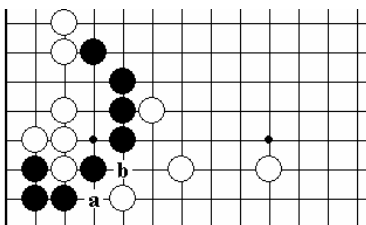
Продолжение **а**, **б** неинтересно.
Как использовать **▲** ?

№ 3 (С)



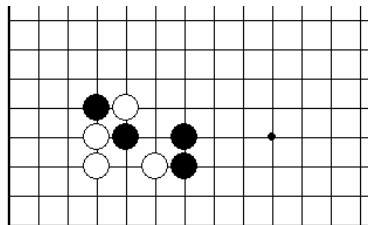
Используя тонкость связки *кеймой*,
заблокировать белых.

№ 5 (В)



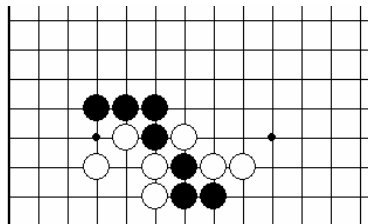
Если **а**, то **б** – *кикаси*.
А нельзя ли сыграть в темпе ?

№ 2 (В)



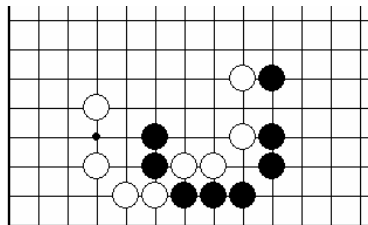
Как ответить на *кири* ?
Это распространенное *судзи*

№ 4 (В)



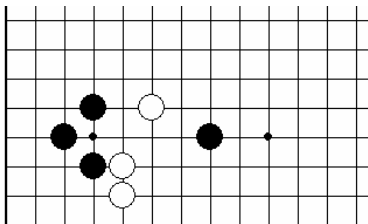
Учтите: *сигэ* выгодное для черных!

№ 6 (В)



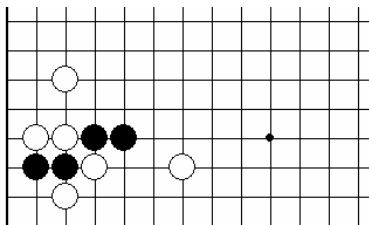
Разрезающие камни можно убить.

№ 7 (B)



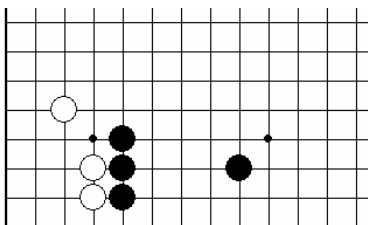
Используя тонкость связки *кеймой*, черные блокируют противника

№ 8 (B)



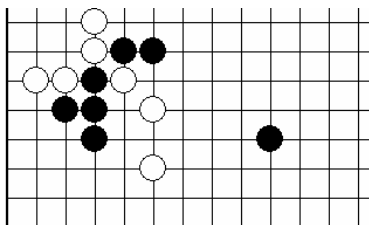
Жертва поможет установить форму

№ 9 (B)



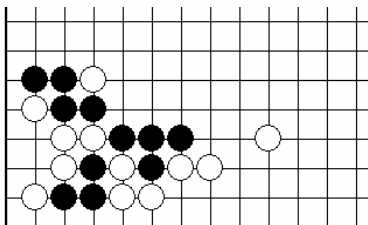
В углу есть хорошее *идзимэ*.

№ 10 (A)



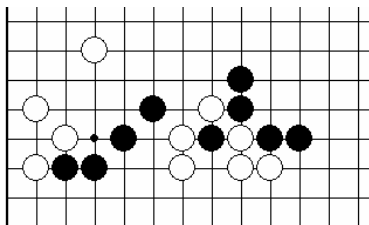
Как бы Вы защитили угол?

№ 11 (C)



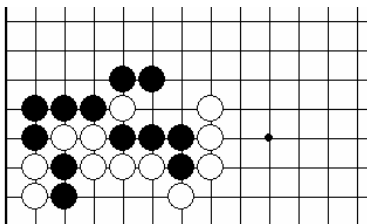
Какой ход остался в углу?

№12 (B)



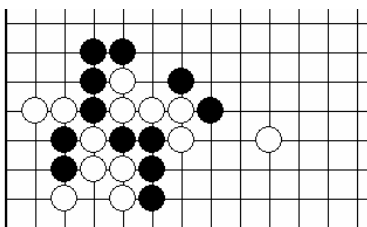
Надо заблокировать наилучшим образом.

№ 13 (C)



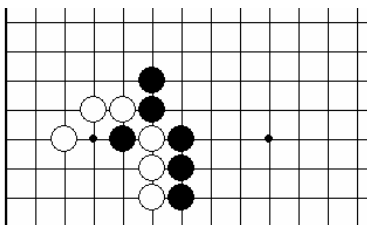
Двойку в углу можно захватить.

№ 15 (C)



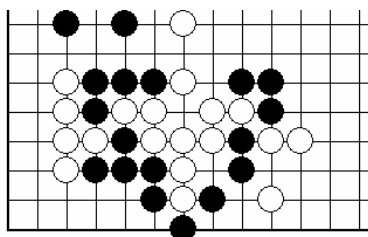
5 камней в центре надо забрать.
Первый ход – ключ ко всему
решению.

№ 17 (B)



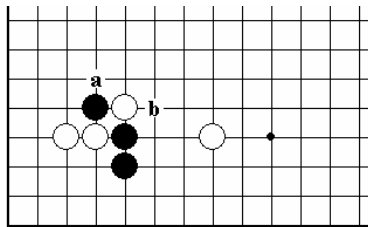
Нужно использовать одинокий камень

№ 14 (A)



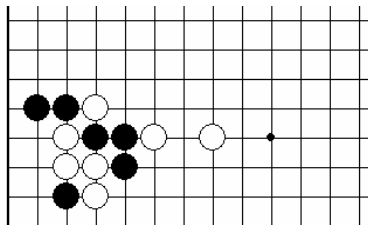
Белые будут разгромлены одним
ударом

№ 16 (C)



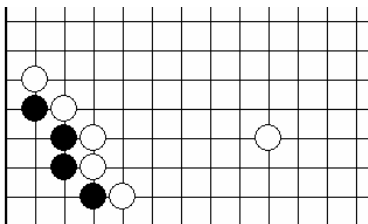
а, б начнет сложный бой.
А нельзя ли по проще

№ 18 (C)



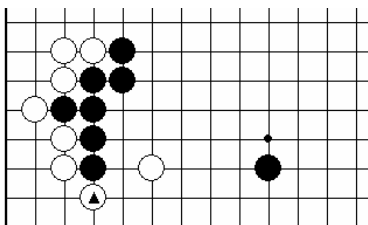
Для устройства позиции надо
пожертвовать два камня

№ 19 (C)



В углу выживать не перспективно — слишком много получают белые на стороне

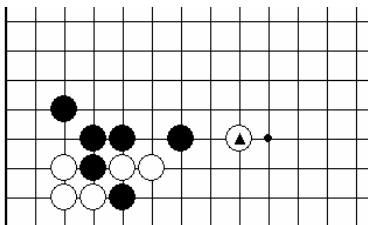
№ 21 (B)



Ханэ ⊕ — 100% кикаси.

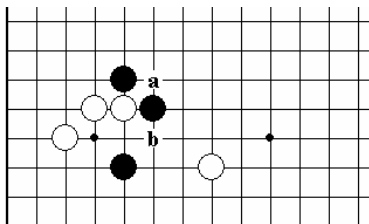
И все же черные должны улучшить момент для полезной вставки.

№ 23 (B)



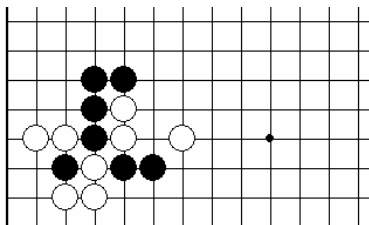
С помощью *симэ-цукэ* (удушение) надо сделать из камня ⊕ дурака

№ 20 (B)



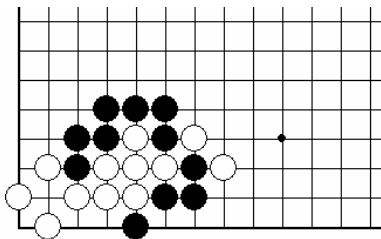
И ⊕, и ⊙ неприятно.
Как сделать *сабаки*?

№ 22 (C)

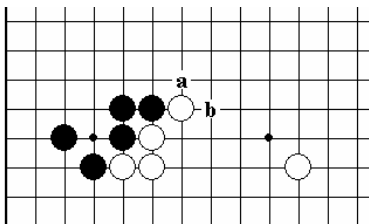


Что делать с двумя камнями внизу?
Учтите фон четырех камней сверху

№ 24 (C)

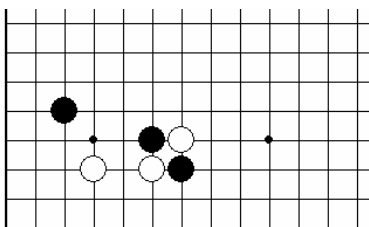


№ 25 (B)



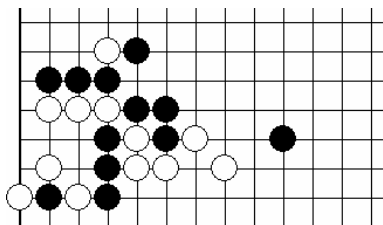
Ⓐ, Ⓑ довольно пресно.

№ 27 (C)



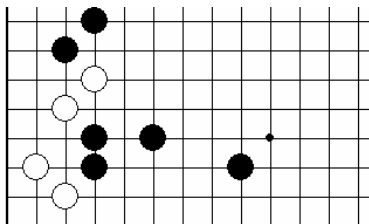
Учитывая, что *сигё* вправо-вверх в пользу черных, как им проще всего построить форму.

№ 29 (C)



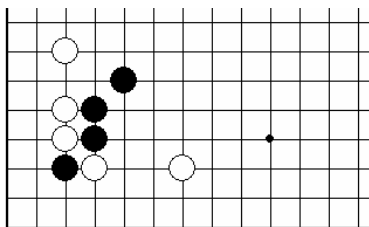
Черные в углу не берутся.
Надо досчитать до конца.

№ 26 (B)



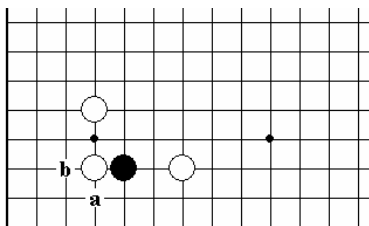
Выгоду можно получить, подчеркнув слабость белых

№ 28 (B)



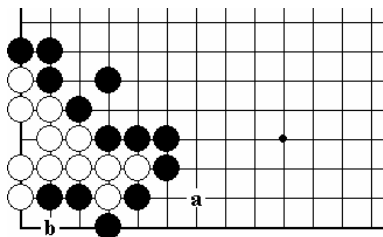
Жертвой камня в углу черные устраивают свою форму.

№ 30 (B)



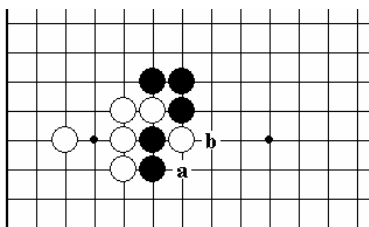
Сделайте *сабаки*.
Сразу скажу, что Ⓐ, Ⓑ - тяжеловесно

№ 31 (C)



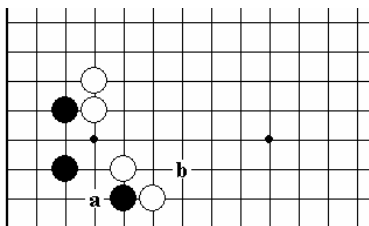
Ⓐ - Ⓑ с жизнью, Ⓑ - Ⓐ - то же.
Есть ли выход из заколдованного круга.

№ 33 (B)



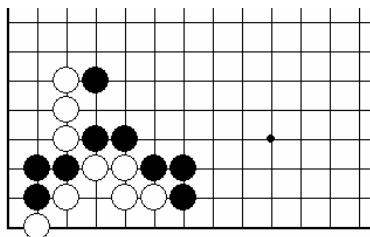
Ⓐ, Ⓑ - тяжело.
Это задача на тему «жертва».

№ 35 (B)



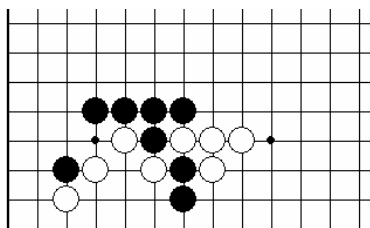
После Ⓐ, Ⓑ белые, понятно, плотны.

№ 32 (C)



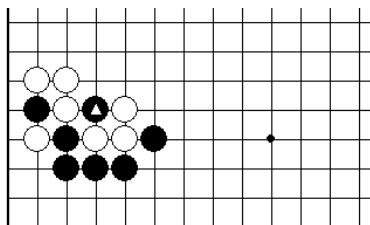
Попытайтесь что-нибудь выжать из угла. Прямое *ko* было бы успехом.

№ 34 (B)



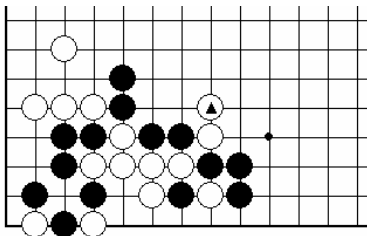
После увеличения числа ходов дорога одна.

№ 36 (B)



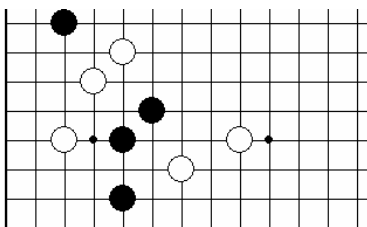
Убегать камнем ♣ – перенапрягаться.
Придумайте ему лучшее применение.

№ 37 (C)



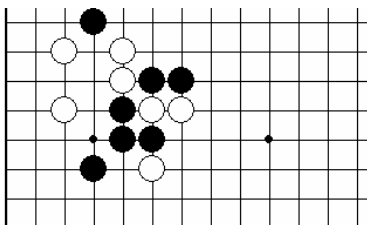
⬤ сыграно как *ко-датэ*.
Как отвечать?

№ 39 (C)



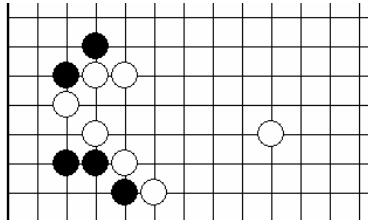
Какое *судзи* даст тройке твердую базу?

№ 41 (B)



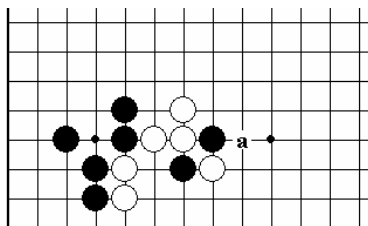
Сутё вправо вверх – выгодное для черных. Как им лучше всего сыграть?

№ 38 (C)



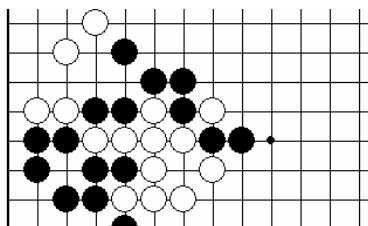
Надо как можно больше получить в углу

№ 40 (C)



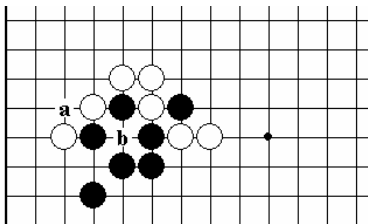
Сутё ⬤ не проходит.
Что в таком случае могут предпринять черные?

№ 42 (C)



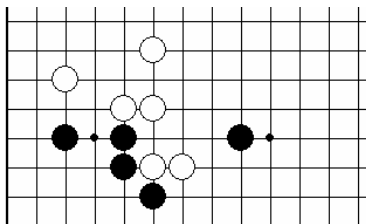
На нижней стороне нужно провести болезненное для противника *идзимэ*.

№ 43 (C)



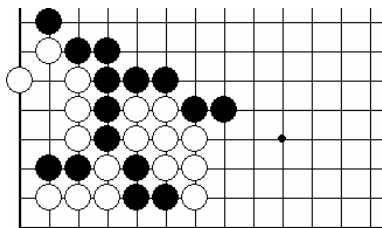
Сначала *кири* **а**,
но что делать после взятия **б**.

№ 44 (C)



Хоть и маленькое, но полезное *судзи*

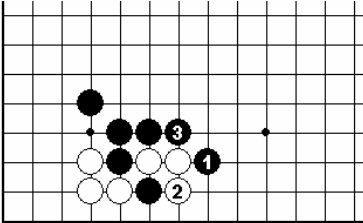
№ 45 (C)



Провести *идзимэ* вниз.
Очень полезный прием

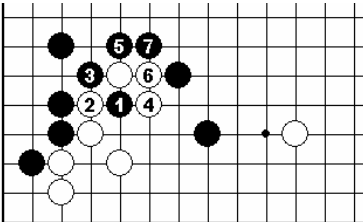
ОТВЕТЫ.

№ 1



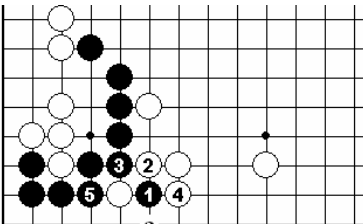
Цукэ к носу ①!
Если ② в 3, то ③ в 2.

№ 3



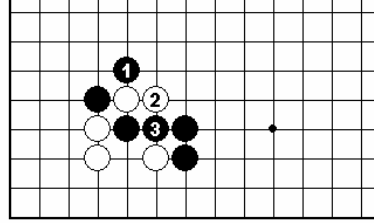
Цукэ-коси ① дает
прочную блокаду

№ 5



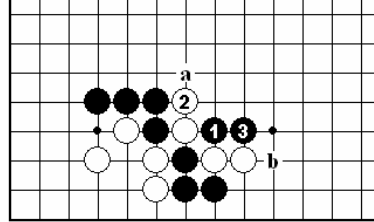
После ⑤ и ⑥ черные в темпе
соединились

№ 2

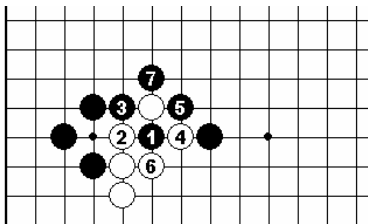


①, ③ обеспечивают
быстрое развитие.

№ 4

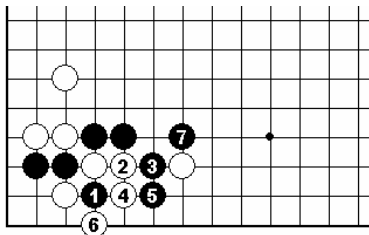


№ 7



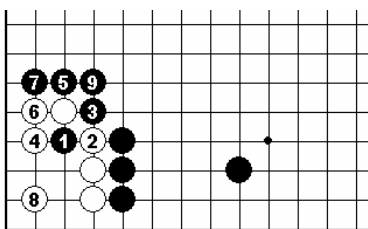
Цукэ-коси ① дает блокаду к ⑦

№ 8



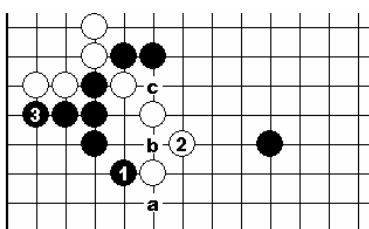
Жертва ① помогает построить форму к ⑦

№ 9



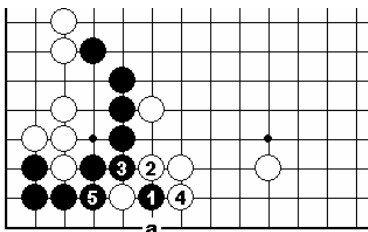
Вновь цукэ-коси помогает устроить форму

№ 10



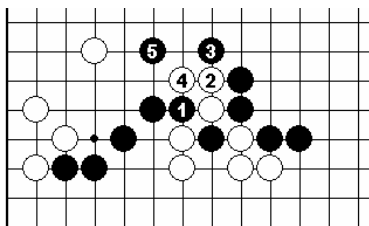
①, ③ четко защищает.
Если ② в 'а', то ⑥, ②, ③

№ 11



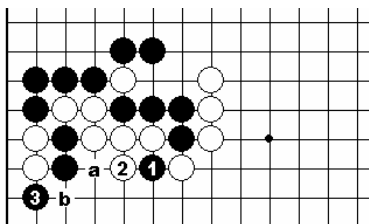
① - ⑤ шанс последней надежды.
Если ④ в ⑤, то ⑥

№ 12



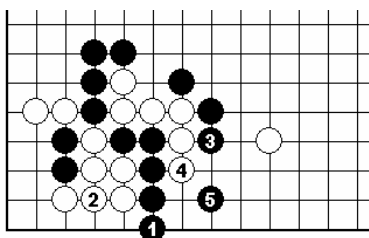
③, ⑤ – ясное симэ-цукэ

№ 13



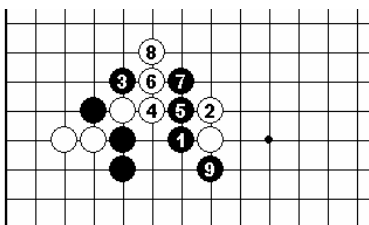
После ③, ④, ⑤ – у белых нет *оси*

№ 15



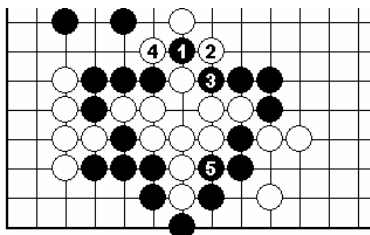
① красиво. Если ② в 3, то ③ в 2

№ 16



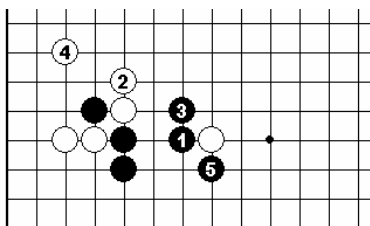
Цуке ① готовит
стандартное *сабаки* ③, ⑤

№ 14

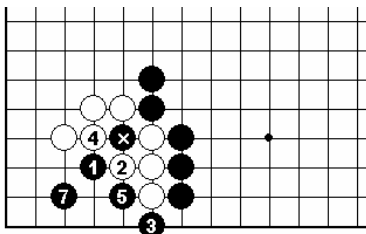


① и белые погибнут от *оу-отоси*

№ 16



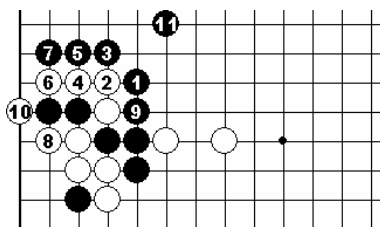
Вариант

№ 17

⑥ соединение на месте ✕

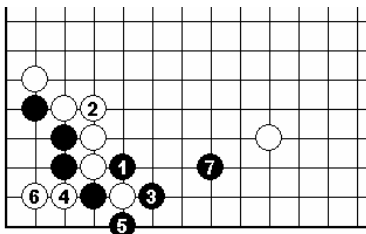
① ! ③, ⑤ -субори

№ 18

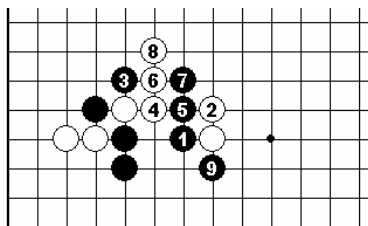


Какэ ❶ – правильная жертва.

⑪ – форма.

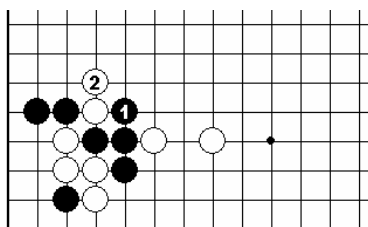
№ 19

Черным лучше вылезти из угла.

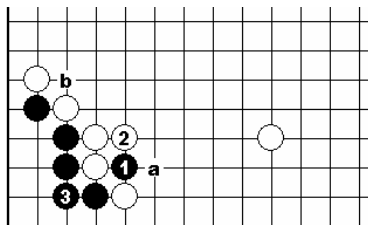
№ 17

Здесь **1** - ошибка

№ 18



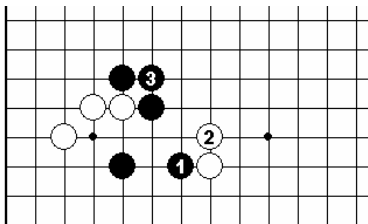
Ошибка

№ 19

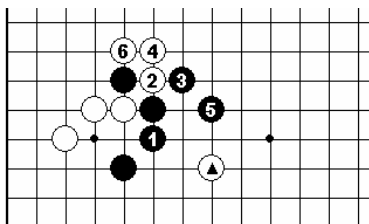
Вариант. Если ②, то после ③

а и **б** *мичи*.

№ 20

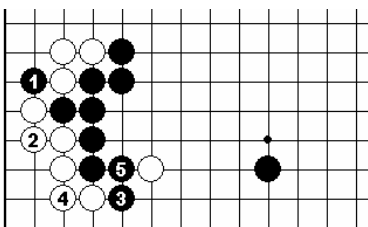


1 – легко, но прочно

№ 20

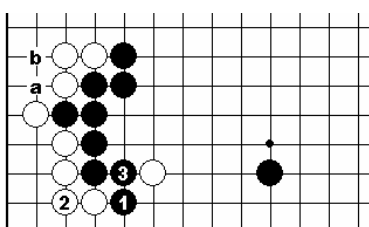
Ошибка. **5** не влияет на **▲**

№ 21

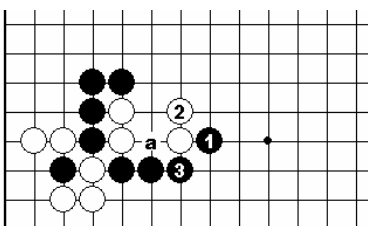


❶ - полезная вставка.
Точно подгаданный момент

№ 21

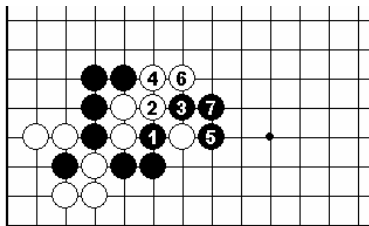


После **1**, **3** на **a** белые уже с
большой пользой для себя ответят **b**

№ 22

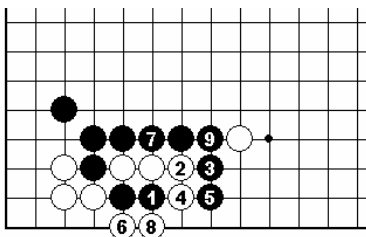
❶ – полезное сужди.
Если ❷ в 3, то а

№ 22



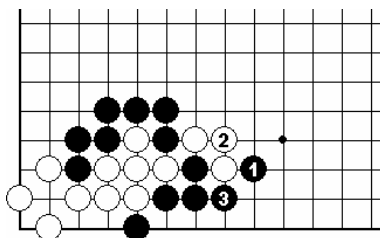
При такой серии четыре камня слева
становятся слабыми.

№ 23



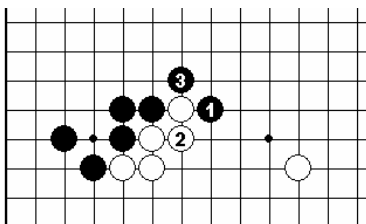
Ноби ❶ помогает получить большую плотность

№ 24



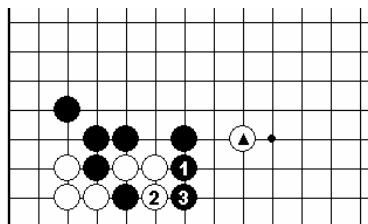
В принципе, аналогично № 22

№ 25



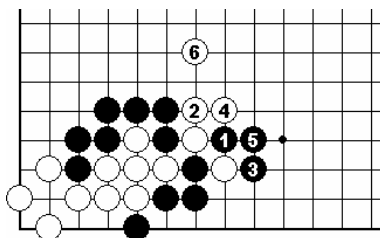
Хасами-цукэ – лучшее.
❷ ухудшает форму

№ 23



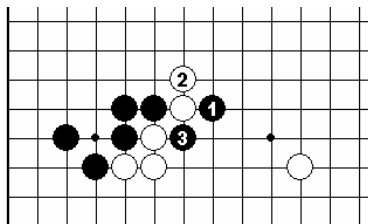
Здесь ▲ гасит влияние черных

№ 24



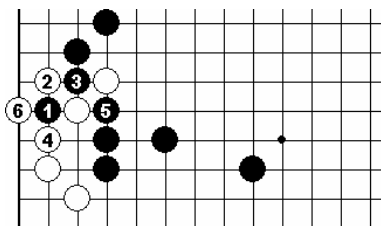
❶, ❸ простовато. ❹ уходит

№ 25



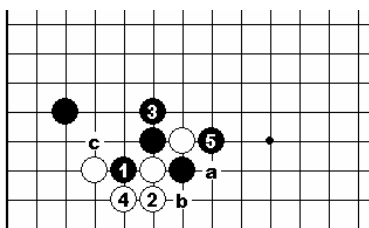
Вариант.
После ❸ у белых трудный бой.

№ 26



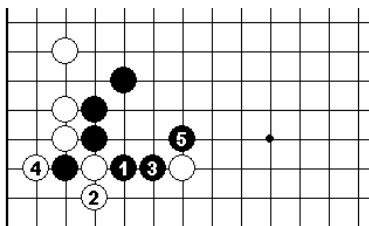
После *цукэ-коси* черные усиливаются на стороне.

№ 27



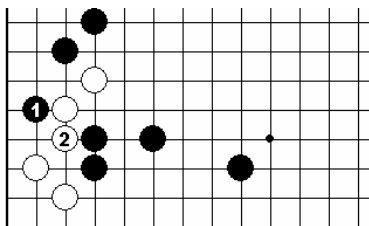
①, ③ – «*атэ-хики*» судзи.
Если вместо ④ – а, то ⑤ в 4, б, с.

№ 28



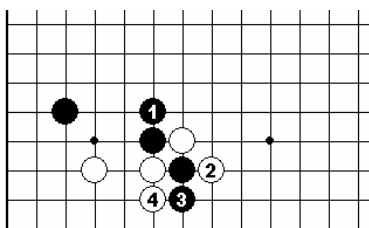
Это *дзёсэки* с *иккэнтакагакари*,
иккэнбасами.

№ 26



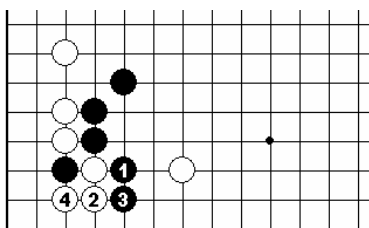
② слишком уступчиво.

№ 27

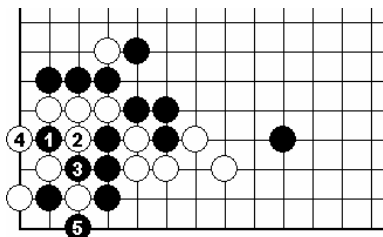


Хики без *атэ* не работает

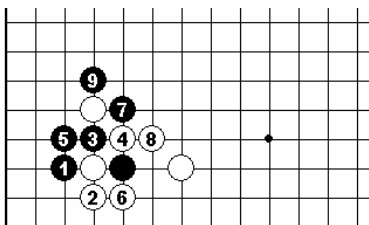
№ 28



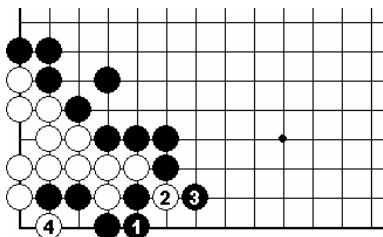
Здесь форма черных тяжеловесна.

№ 29

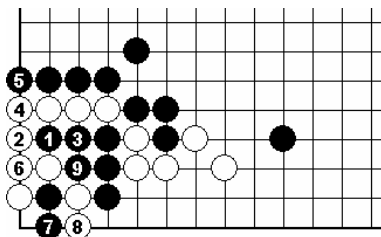
❶ *варикоми судзи*. После **❺** в худшем случае – *сэки*.

№ 30

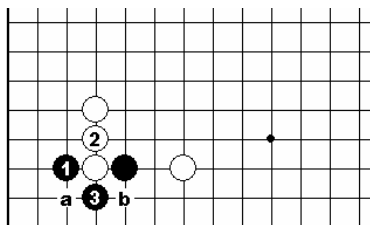
Изящное сабаки.

№ 31

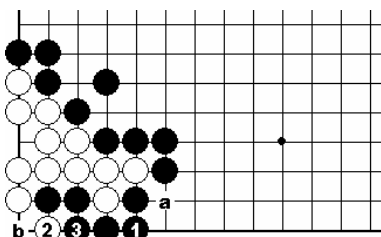
1, 3 – самое плотное.

№ 29

② ведет белых к краху

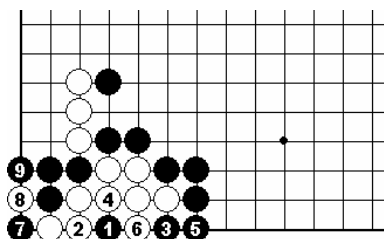
№ 30

После **3**, **a**, **b** черные заберут камень и будут довольны этим.

№ 31

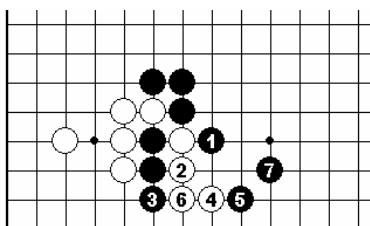
Белым лучше не заводится с *ко* –
з, **а**, **б**

№ 32



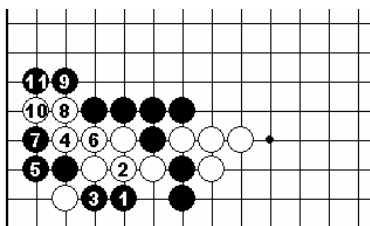
9 дает ко.

№ 33



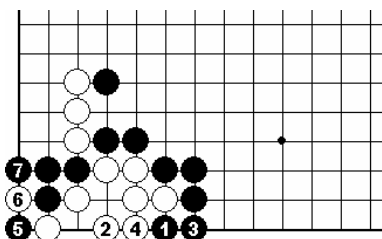
Запомните метод построения формы
1 в 4 тоже хорошо.

№ 34



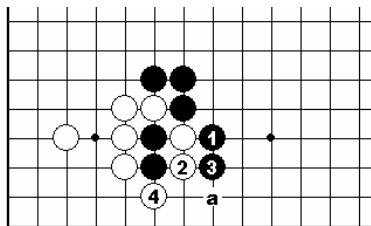
Белые захвачены целиком.

№ 32



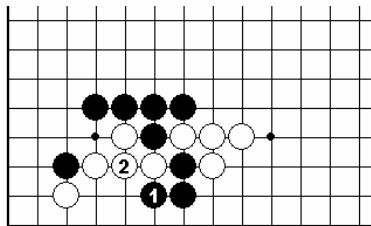
Здесь ко двухходовое, это уступка.

№ 33



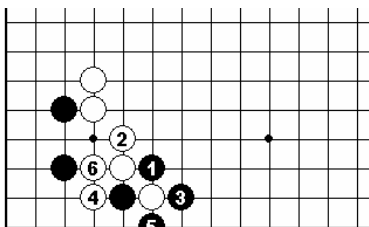
Здесь у белых остался
хороший ход а.

№ 34



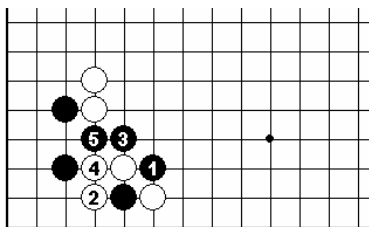
1 бесполезно.

№ 35



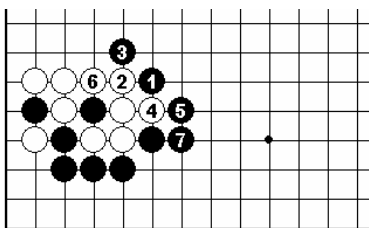
Киритигаи ① –легкое сабаки.

№ 35



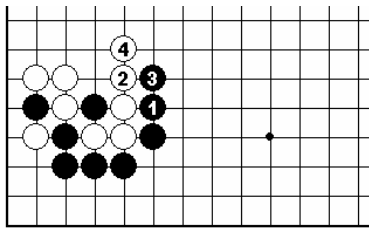
Вариант.

№ 36



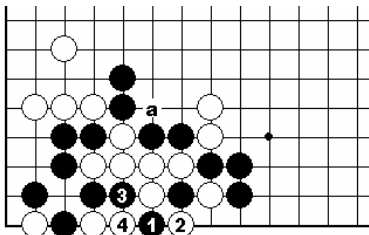
Какэ ① ведет к выгодному сибори.

№ 36



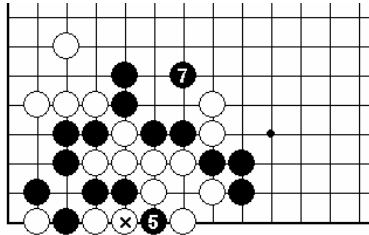
①, ③ – недостаточно.

№ 37



Белые не успевают сыграть ③.

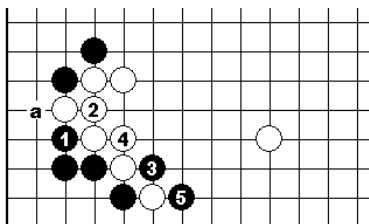
№ 37



⑥ на место ⑤

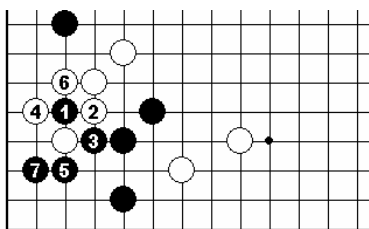
Контрвзятие ⑤ – ключ задачи.

№ 38



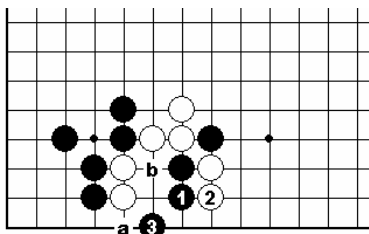
После ❶ *миаи*: двойное *атаи* и ❷ **a**

№ 39



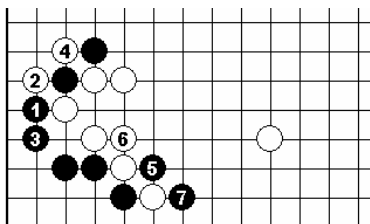
Жертва камня ❶ – *судзи*.

№ 40



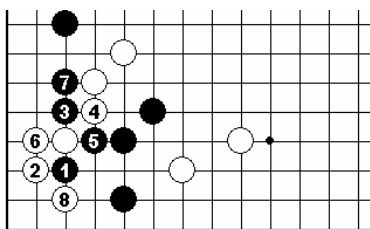
После ❸ на ❷ **a** - **b**

№ 38



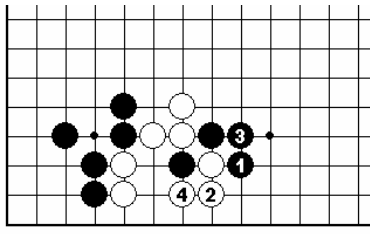
❶ так же *судзи*,
и тоже правильное решение

№ 39

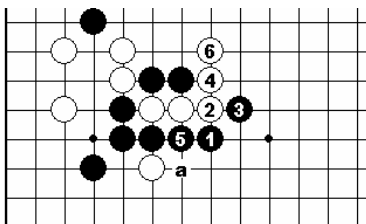


Ошибка.
У белых хорошее развитие.

№ 40

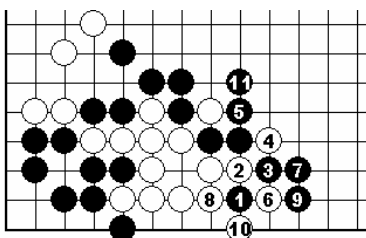


Ошибка.

№ 41

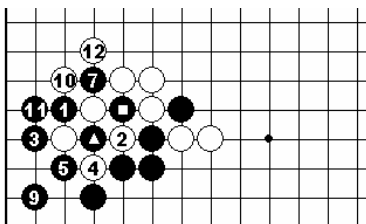
Какэ ❶ – судзи.
Если ❷ в ❸, то и а ситё.

№ 42



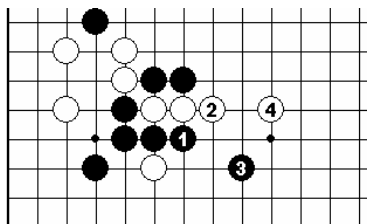
Кадо 1 блокирует.

№ 43

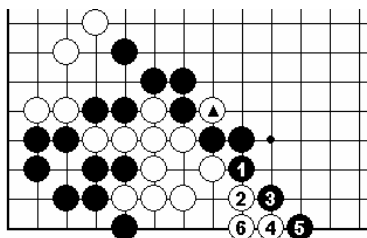


⑥, ⑧ соединения на местах ▲, ◻

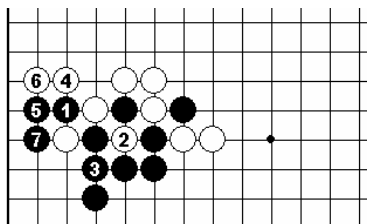
3 помогает захватить темп.

№ 41

Это более медленный шаг.

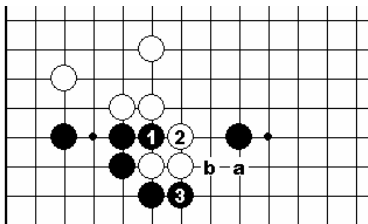
№ 42

Здесь у черных нет времени
стреножить , и это *адзи* очень
плохое.

№ 43

Здесь у черных *готэ*.

№ 44

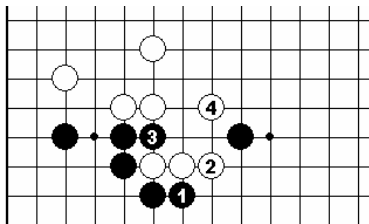


❶, ❸ хорошо кусает.

Если ❸, то ❷.

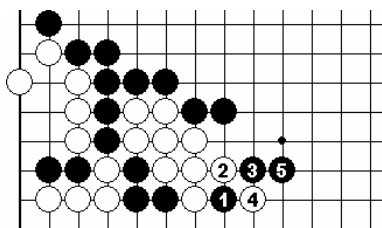
Если ❷, то это *гуката*.

№ 44



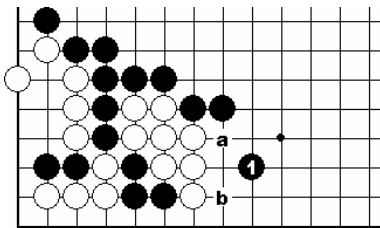
❷ – отличная форма.

№ 45



❶ – ❷ – отличное *симэ-цукэ*.

№ 45



❶ (или ❸, или ❹) – вяло.